

Alrededor de la ciudad de Carcassonne se han forjado mitos y leyendas. Todavía hoy, Carcassonne asombra a todo el mundo con sus impresionantes y macizas murallas. En este fascinante juego podrás rescribir la historia de la ciudad y participar en la construcción de sus murallas. Aquel que se sirva hábilmente de sus ciudadanos, dirija la muralla en la dirección de sus territorios más preciados y sitúe sus torres sobre las mejores posiciones ganará esta competición.

70 muros



2 muros cortos  
 (para poner al lado de la puerta si los muros normales son demasiado largos)



12 torres



1 puerta de la ciudad



32 ciudadanos en 4 colores



2 saquitos de tela para guardar las piezas de madera y las cartas de ciudad



1 tablero de puntuación



75 cartas de ciudad (en adelante las llamaremos simplemente cartas)

Indican diferentes tramos de calles, barrios residenciales, mercados y edificios.



## Objetivo del juego

Los jugadores construirán juntos la ciudad de Carcassonne creando los barrios residenciales, los mercados, las calles y, finalmente, levantando las murallas.

Si los jugadores utilizan hábilmente sus ciudadanos, acumularán puntos durante la partida y al final de la misma.

## Los preparativos

- Cada jugador recibe 9 fichas de ciudadano de un color. Una de ellas se situará sobre la casilla cero del tablero de puntuación para contar los puntos que se ganarán. Las 7 fichas restantes las dejará delante suyo sobre la mesa de juego.
- Las 12 torres se reparten equitativamente entre todos los jugadores.
- Mezclar bocabajo las cartas de la ciudad y formar 3 pilas:
  - La primera pila de 30 cartas.
  - La segunda de 25 cartas.
  - La tercera de 20 cartas.

(Ahorrareis tiempo si hacéis tres pilas iguales de 25 cartas y transferís 5 cartas de la última a la primera pila)
- Situar la primera pila sobre la mesa de manera que sea accesible a todos los jugadores.
- Preparar la segunda y tercera pilas, las 70 fichas de muralla, la puerta de la ciudad y las 2 fichas de muralla corta. Las necesitareis más tarde durante la partida.



## Comienza la partida

Empieza al jugador más joven: éste cogerá la primera carta de la primera pila y la situará en el medio de la mesa. A continuación puede, si lo desea, situar una de las fichas de ciudadanos sobre la carta que acaba de poner. Para ello deberá seguir las reglas que se describen más adelante.

## Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj (en España yo lo haría al revés que es lo habitual en todos los juegos -desde el mus hasta el monopoly -pero en fin...)

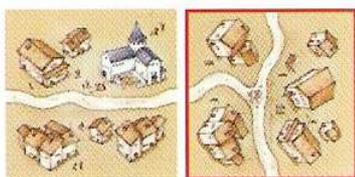
El jugador que posee el turno llevará a cabo las acciones siguientes en el orden que se describe a continuación:

1. El jugador **debe** coger una carta de la pila y situarla al lado de las cartas que ya están en juego siguiendo la reglas que describiremos a continuación.
2. El jugador **puede** situar una ficha de ciudadano **sobre la carta que acaba de poner**.
3. Si gracias a esta carta que acaba de poner, el jugador termina la construcción de alguna calle o algún mercado **deberá** determinar enseguida su valor.

### Situar las cartas de ciudad

En cada turno el jugador **debe** coger una carta de ciudad y ponerla sobre la mesa. Atención:

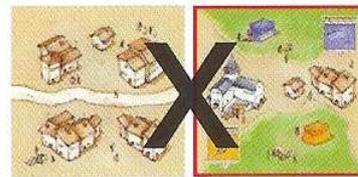
- La nueva carta (encontrada en rojo en los ejemplos) debe obligatoriamente tocar por un lado al menos a una de las cartas que ya están desplegadas. Está prohibido poner una carta que **solo** toque a las demás por una esquina.
- Cuando se pone una carta **solo es obligatorio prolongar las calles**. El resto de los elementos se pueden poner libremente unos al lado de otros.



Los tramos de calle están  
Conectados correctamente



Se puede poner mercados  
al lado de barrios residenciales



Está prohibido poner la carta así  
es obligatorio prolongar la calle

### Poner una ficha de ciudadano

Después de que el jugador haya puesto su carta en la mesa, **puede** situar una ficha de ciudadano. Para ello debe respetar las siguientes reglas:

- Solo puede poner una ficha cada turno.
- Debe utilizar una ficha de su reserva.
- Solo la puede emplazar sobre la carta que acaba de poner.
- Debe decidir la parte de la carta sobre la que la situará. Puede elegir entre :



HABITANTE:  
Sobre un tramo de calle



MERCADER:  
Sobre un mercado



INQUILINO:  
sobre un barrio residencial

Los habitantes y mercaderes se ponen de pie, mientras que los inquilinos se ponen tumbados.

### Restricciones al poner las fichas de ciudadano

Sobre los tramos de calle, los mercados o los barrios residenciales que están enlazados con la carta que acaba de poner, un jugador no puede poner un ciudadano si ya existe otro aunque sea de su mismo color y sin importar la distancia a que se encuentre el otro ciudadano.

Si un jugador poner una carta y con ello completa la construcción de una calle o un mercado que aún no están ocupados, **no** puede poner un ciudadano sobre ellos.

Los ejemplos siguientes ilustran estas normas:



El rojo solo puede poner un inquilino. En efecto, sobre el mercado que ha enlazado ya hay un mercader.



El azul puede poner su ciudadano como mercader o como habitante. Como inquilino solo puede ponerlo en el pequeño barrio residencial (flecha roja)



El azul no puede poner su ciudadano sobre el mercado porque lo acaba de completar.

Si en curso de la partida un jugador se queda sin fichas de ciudadanos solo puede seguir poniendo cartas. Pero no te más: las fichas se pueden recuperar.

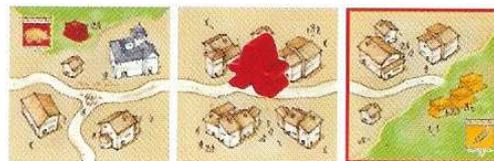
Aquí termina el turno del jugador y le toca al siguiente jugar su turno.

Excepción: Si se finaliza la construcción de una calle o un mercado al poner la carta, se deben contar inmediatamente los puntos correspondientes. En cambio, no se contará el valor de los barrios residenciales.

### Puntuación de las calles y mercados completados

#### Calle completada

Una calle se considera completada cuando está delimitada en los extremos por un cruce, un final de calle o —en el desarrollo posterior de la partida— una muralla; o bien cuando la calle forma un recorrido cerrado. Entre estos límites puede haber cualquier número de tramos de calle. Para una **calle de 1 a 3 cartas**, el jugador que tenga un habitante en ella sumará **1 punto por cada carta**. Para una calle con **4 o más tramos** el jugador puntuará **2 puntos por cada carta**.



El rojo recibe 3 puntos (3 tramos de calle)

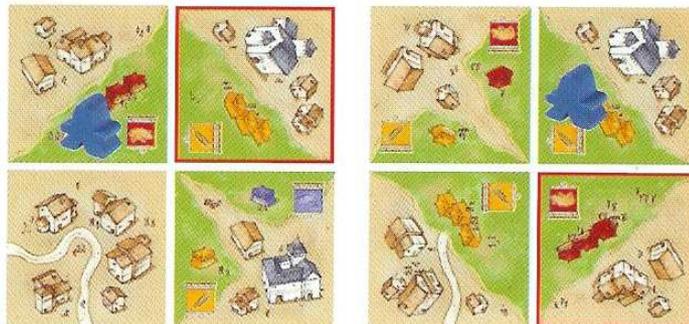


El rojo recibe 8 puntos (4 tramos de calle)

Los puntos conseguidos se deberán marcar inmediatamente sobre el tablero de puntuación. El tablero de puntuación es un circuito de 50 casillas que se puede recorrer varias veces en una partida. Si un jugador alcanza o pasa de nuevo por la casilla "0", tumbará su ficha de puntuación para indicar que ya ha sumado 50 puntos o más.

#### Un mercado completado

Un mercado se considera completado cuando ya no se puede agrandar más y no presenta ningún vacío. Un mercado se puede componer de cualquier número de cartas. Por un mercado completado, el jugador que posea un mercader sobre él recibirá los siguientes puntos: el número de cartas que forman el mercado multiplicado por el número de mercancías diferentes que se encuentren en el mercado (pescado, cereales o ganado)



El azul recibe 9 puntos (3 tipos de mercancías diferentes X 4 cartas)

El azul recibe 8 puntos (2 tipos de mercancías diferentes X 4 cartas)

#### ¿Qué ocurre cuando se encuentran varios ciudadanos sobre una calle o un mercado completado?

Cuando uno sitúa astutamente las cartas de la ciudad, es muy posible que varios habitantes se encuentren sobre la misma calle o varios mercaderes sobre el mismo mercado. Si esto ocurre, **el jugador que más habitantes tenga situados en la calle que se ha completado (o más mercaderes sobre el mercado)** es el que se lleva los puntos. Si todos los jugadores tienen el mismo número de habitantes emplazados sobre ellos, **todos recibirán el total de los puntos**.

#### Recuperar las fichas de habitantes

Después de haber evaluado una calle o un mercado (**y solamente en este caso**) los jugadores recuperan sus fichas de ciudadanos que habían situado como habitantes o mercaderes. A partir de ese momento, los jugadores las pueden reutilizar para cualquier otro destino sobre las nuevas cartas que se despliegan.

Rojo y azul reciben ambos la suma total de los puntos, es decir, 18 puntos (3 mercancías X 6 cartas) ya que ambos tienen un mercader sobre el mercado.



La nueva carta ha unido los mercados anteriormente separados en uno solo. Es solamente en este caso cuando varios ciudadanos se pueden encontrar sobre el mismo territorio (para saber más sobre la unión de territorios ver el ejemplo siguiente en la pág.4)

### Los barrios residenciales

Los barrios residenciales no puntúan aunque se completen. Sirven únicamente para alojar a los inquilinos. Están delimitados por las calles, los mercados y las murallas (esto es importante para la puntuación final)



Los tres inquilinos tienen cada uno su propio barrio residencial. Las calles y los mercados separan los tres barrios unos de otros.



Después de que el jugador sitúa la nueva carta, los tres barrios residenciales se unen y pasan a formar un único barrio. Atención: el jugador que ha puesto la última carta no puede poner un inquilino ya que en el nuevo barrio formado por la unión de los tres anteriores ya hay inquilinos.

Los jugadores no reciben puntos por sus inquilinos hasta el recuento final. Los inquilinos, por tanto, permanecen en los barrios residenciales durante toda la partida y los jugadores no los pueden recuperar. Para indicar esto, las fichas de inquilinos se ponen tumbadas sobre la carta mientras que las otras se ponen de pie.

### A partir de la segunda pila de cartas, las murallas entran en juego



Cuando la primera pila se agota, se prepara la segunda pila con sus 25 cartas. A partir de ese momento, los muros y las torres entran en juego. Además, se pueden usar las fichas de ciudadanos como centinelas sobre la muralla.

### La construcción de la muralla, las torres y los centinelas

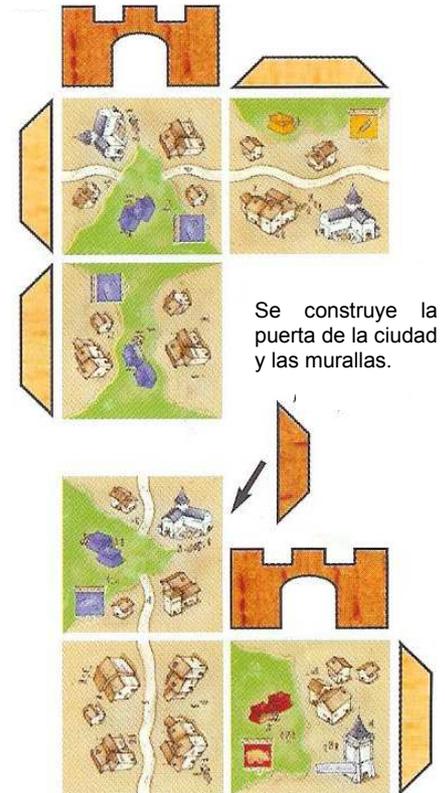
Cada vez que un jugador provoca una evaluación al poner una carta (completando una calle o un mercado) se interrumpe la partida **después de la puntuación**, para construir la muralla.

En la primera evaluación, el jugador que la ha provocado recibe la puerta de la ciudad. Los demás jugadores reciben un muro. El jugador que ha obtenido la puerta de la ciudad la sitúa al lado de una carta de su elección. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj (insisto en que yo lo haría al revés) el resto de jugadores ponen sus muros a la izquierda o a la derecha de la puerta (a su elección). De esta manera se irá levantando la muralla a partir de la puerta de la ciudad y envolviendo progresivamente el terreno de juego. Al mismo tiempo, la muralla va limitando la superficie de la ciudad de forma que sobre esos lugares, los jugadores ya no pueden seguir poniendo más cartas.

A partir de la siguiente puntuación, todos los jugadores recibirán un muro después de repartir los puntos y continuarán prolongando la muralla a partir de la ya existente. Empieza el jugador que ha provocado la puntuación.

Cada vez que un jugador construye un muro, puede además situar un ciudadano de su reserva como centinela sobre el muro que acaba de construir.

**Restricción:** si hay un centinela en el muro de enfrente (al otro extremo de la fila si está completa) no podrá poner el centinela.

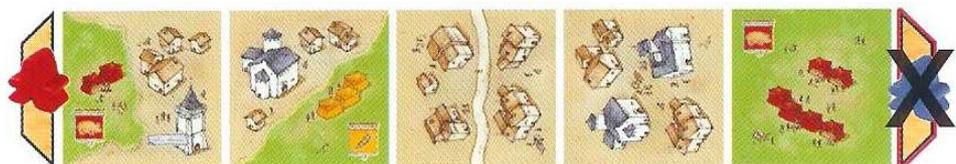


Se construye la puerta de la ciudad y las murallas.

Por cada muro corto utilizado se descarta uno normal guardándolo en la caja.



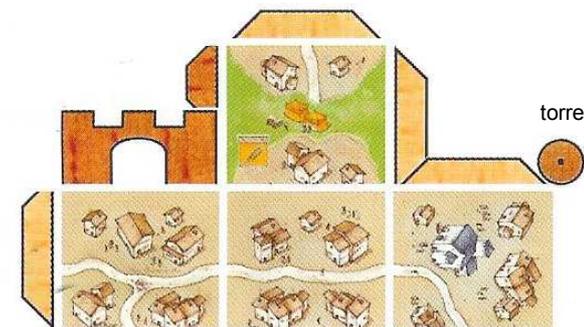
El jugador pone un centinela sobre el muro que acaba de construir.



El jugador azul no puede poner su centinela porque hay uno rojo enfrente.



El azul puede poner un centinela porque hay un hueco en la fila.



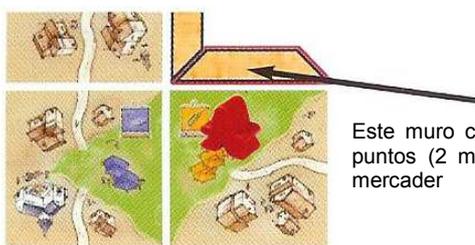
Solo se reciben puntos por los centinelas al final de la partida. Por esa razón, los jugadores no pueden recuperar sus centinelas durante la partida.

Después de que todos los jugadores hayan construido sus muros, el que provocó la puntuación puede poner una de sus torres en uno de los extremos de la muralla. El jugador ganará tantos puntos como muros hay entre su torre y la torre anterior (o la puerta de la ciudad)

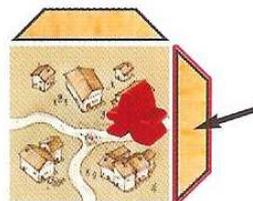
El jugador construye una torre y recibe 4 puntos

### Evaluación de los mercados o las calles completadas por las murallas

Si con la construcción de la muralla se completa un mercado o una calle se repartirán los puntos según las reglas anteriores y se recuperarán las fichas de ciudadanos.



Este muro completa el mercado. El rojo recibe 4 puntos (2 mercancías X 2 cartas) y recupera su mercader



Este muro completa la construcción de la calle. El rojo recibe 1 punto.

Importante: la puntuación provocada por la construcción de la muralla **no da lugar** a la construcción de más muralla.

Cuando un jugador a puesta la última carta de la segunda pila, se prepara la tercera pila con sus 20 cartas. A partir de ahora la partida aún se modifica ligeramente una vez más: desde este momento cada jugador recibe 2 muros después de cada evaluación.

El jugador que ha provocado la puntuación empieza y pone **un** muro. Los demás harán lo mismo. La construcción termina cuando el último jugador ha puesto su segundo muro. Por supuesto, cada jugador puede situar un centinela sobre el muro que acaba de construir siguiendo las instrucciones anteriores. Finalizada la construcción, el jugador que ha provocado la evaluación puede construir una torre sobre uno de los extremos de la muralla.

Si no hay suficientes muros para todos los jugadores, se repartirán de uno en uno hasta agotar los disponibles.

### Fin de la partida

La partida se acaba cuando se presenta una de las situaciones siguientes:

- Un jugador construye un muro y completa definitivamente la construcción de la muralla.
- Un jugador pone la última carta de ciudad (si con ello se provoca una puntuación aún se deberá construir el trozo de muralla que corresponda)
- Los dos extremos de la muralla están a una distancia en la que sólo caben 5 muros o menos.



Después de la última construcción de muralla sólo se pueden construir 4 muros más. La partida a acabado.

En todos los casos se cierran completamente las murallas. Si aún quedan muros, simplemente se ponen. Si no, se supone que la muralla está completamente cerrada. En caso de que con ello se completen mercados o calles se puntuarán normalmente (en el ejemplo anterior, el rojo recibiría 1 punto por la calle completada).

Se continúa con la evaluación final. Antes de ello, se retirarán todos los ciudadanos que se encuentren sobre calles o mercados inacabados sin recibir ningún punto por ello.

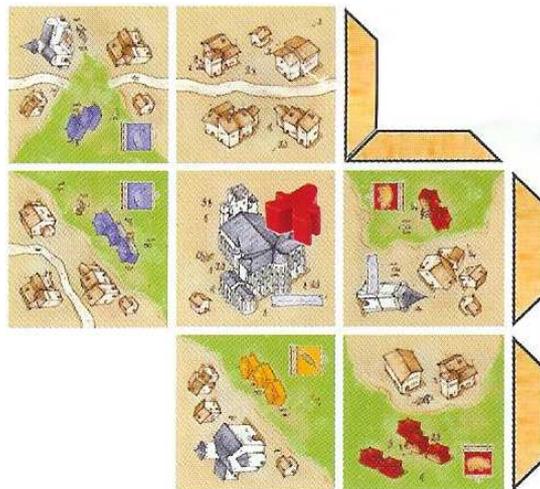
### Evaluación final

Para la evaluación final, los inquilinos y los centinelas proporcionan los puntos.

#### Los mercados reportan puntos a los inquilinos

Si hay un solo jugador que posea un inquilino sobre un barrio residencial es el propietario del barrio. Si varios jugadores poseen inquilinos en un barrio, el que posea más será el propietario y en caso de igualdad, todos los jugadores que más inquilinos posean serán los propietarios. Cada propietario **recibe 2 puntos por cada mercado** contiguo al barrio residencial o que se encuentre en el interior de éste. El tamaño del mercado o que esté o no terminado no importa para la puntuación.

El rojo recibe 6 puntos (3 mercados en el barrio residencial)

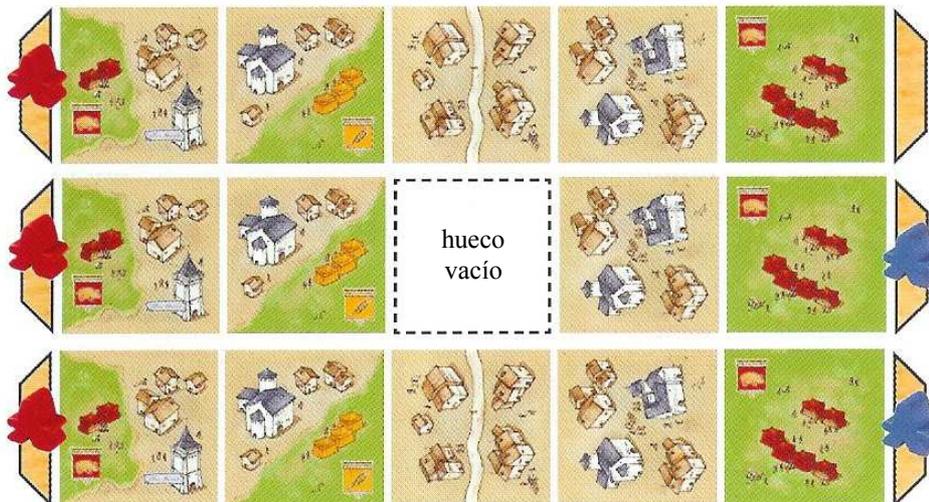


#### Los centinelas sobre las murallas reportan puntos

Cada centinela vigila exactamente la fila de cartas que se encuentra frente a él.

Por cada **edificio público** que se encuentre en su fila, el propietario del centinela **recibe 2 puntos**.

Por cada **edificio histórico** que esté vigilando, el propietario del centinela **recibe 3 puntos**.



El rojo recibe 9 puntos por 3 edificios públicos y 1 edificio histórico.

El rojo recibe 5 puntos. El azul recibe 4. Cada uno puntuó hasta el hueco de la fila.

Si después de haber puesto un centinela se ha rellenado un hueco, ambos reciben 9 puntos.

### Reglas adaptadas para 2 jugadores

Si vais a jugar 2 jugadores, cada uno recibirá el doble de muros:

- Durante el juego con la segunda pila cada jugador recibe 2 muros
- Durante el juego con la tercera pila cada jugador recibe 4 muros.

En la primera fase de construcción, el jugador que ha provocado la puntuación recibe la puerta de la ciudad y un muro y el segundo jugador recibe 2 muros.